Megasraz 2011
DonSimon, tatík serveru
Dračí doupě II přichází – První část

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
24. srpna 2011, ročník 3, číslo 7-8



Obsah:

Megasraz 2011 4
Falianne

Wanted 8
Falianne

Dračí doupě II přichází – První část 9
Tindo

DonSimon, tatík serveru 11
Pavettka

RPGforum.cz 14
Tindo

Jazykový koutek DonaSimona 14
DonSimon

R(I)P 15
Pavettka

Letní ohlédnutí

Jakub.s

Prázdniny se pomalu chýlí ke svému konci, školáci už aby oprašovali školní aktovky a vyháněli z nich pavouky. Jako tradičně nám léto uteklo podezřele rychle, a tak se musíme smířit se svým smutným údělem a začít se připravovat na brzké stmívání, pochmurné počasí a šedivé, nikterak vlídné ulice. Samozřejmě však nesmíme zapomínat na to, že za každým mrakem svítí slunce: nejprve nás přece čeká nádherné babí léto, které v každém vzbudí nostalgii, jen málokdo nebude vzpomínat na letní zážitky. Právě v této chvíli se dostává ke slovu letní dvojčíslo DAily Mirroru, konkrétně pak reportáž z Megasrazu DarkAge. Účastníci si jistě milerádi zavzpomínají na hezky strávený víkend, ostatní pak snadno přijdou k nějakým těm letním drbům. DarkDrbna vám ale vzápětí prozradí, že všechno není, jak se zdá: možná přijde i… *Guláš*?

Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Angeluss


Teranell


Matob


Falianne


Enefa

Ilustrace na obálce: Lestat
Autoři textů: DonSimon, Falianne, Pavettka, Tindo
Korektury a editace: Teranell
Sazba a grafická úprava: Enefa
Ročník třetí, číslo 7-8.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 24. 8. 2011.

Své ohlasy, připomínky a nápady nám můžete psát na redakční mail daily@darkage.cz nebo na fórum DAily Mirror.

Megasraz 2011

Na začátku každého článku by mělo být krátké navnadění pro čtenáře, které má zároveň stručně shrnout, co může či nemůže očekávat. Já jsem ale asi příliš špatná redaktorka, protože mě nenapadá nic jiného než vzkázat těm, kteří se nezúčastnili: „Bylo to boží a až si to přečtete, budete rudí vzteky, že jste si tuhle báječnou akci nechali ujít!" Abych vás navnadila ještě víc, zeptala jsem se srazovníků, jaký je jejich nejsilnější zážitek z letošního megasrazu. Jejich odpovědi jsou často pěkně vypečené!

Pátek:

Kahuna: „Najsilnejším zážitkom bol výstup na chatu, jednoznačne toto mi zostane najdlhšie v mysli :D"

Přestože pár vyvolených se na Rumcajzně pohybovalo již od čtvrtečního odpoledne, pro většinu účastníků začal každoroční sraz až během pátku. Vzhledem k tomu, že se každý dopravoval individuálně, nejde přesně určit, v kolik doopravdy oslavovaná začala. Oficiálního zahájení



se letos ujala Zarabeth se svým naprosto neopakovatelným prologem. Poté byla též započata krátkou scénkou Devlinova detektivní hra, kterou se během večera někteří účastníci jali řešit (a jak se mohu pochlubit, byla jsem jedna z těch, kteří ji dokonce vyřešili:)). Během večera krom hry probíhaly mnohé další dějové linie, ze kterých je nutno zmínit například hry deskovek a všemožné jiné utužování komunity DA.

ToxaLandor doplňuje: „WendiS!"

Páteční veselení většina zúčastněných zakončila až v brzkých ranních sobotních hodinách. A věřte nebo ne, kdybychom nebojovali s únavou, bylo by co dělat až do rána.

Sobota:

Pro některé začala sobota tou dobou, kdy pro jiné teprve končil pátek, což jen potvrzuje to, že megasraz je setkáním, které si každý „uvaří" tak, jak chce sám. Sobotní program opět probíhal především ve vlastní režii. Bohužel, jak to tak bývá, nikdy se nemůže povést úplně vše. V sobotu okolo poledního nás tak nemile překvapil WendiSův (původně jistě výborný) guláš, který na nás začal vystrkovat růžky a kopýtka. Jeho pohledy nám však navždy zůstanou zaryty hluboko v paměti. Tato událost donutila některé zámožnější srazovatele odebrat se na procházku do nedaleké krčmy uprostřed skal a ty ostatní začít konat loupeživé výpravy do kuchyňky. Odpoledne nám pak krom deskovek zpestřila Pavettčina lukostřelba, neorganizované mlácení se vším, co se našlo, a hlavně turnaj na nože, který si vzal pod patronát Khargarwargonsu. A že to byla často opravdu dobrá podívaná dokazuje i to, že se na plácku před chaloupkou sešla valná většina srazovníků.

JokerS: „Sledování toho, jak na sebe křičí a mlátí se kyjema." (Pozn. společenská hra Aargh!Tect)

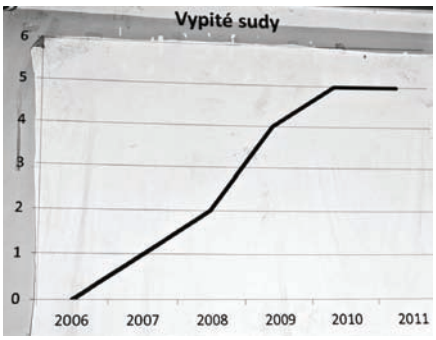






Poté začala asi nejočekávanější část srazu, DonSimonova přednáška „Quo vadis, DA?“, která svým obsahem samozřejmě nezklamala. Psát, co vše jsme se dozvěděli, však nenáleží mně, ale jiným.

Eugene: „Jednoznačně je to pro mě potlesk pro Periho při ‘Quo Vadis‘. Slzy jsem držel marně.:) Na tomhle se jasně ukázala obrovská síla téhle komunity.:)“





Na přednášku plynule navázala již téměř stejně tradiční scénka v režii Devlina a Hruna „Honzíku, kamaráde…“. Ani v tomto případě nelze v rychlosti shrnout, kolik zajímavých informací nám pánové poskytli. Ve vlastním zájmu si oboje někde sežeňte a stáhněte, jinak přijdete opravdu o hodně zábavy!:)

LordKillerus: „Samozřejmě musím vyzdvihnout ‚Quo Vadis‘ a následnou scénku ‚Honzíku, kamaráde…‘“



Celý zbytek soboty pak probíhaly různé souboje v deskových hrách, procházky do Prachovských skal, opékání všeho možného u ohýnku a s tím vším spojené činnosti.

Morghot: „Vybrat nejlepší zážitek z megáče, když ta akce byla naplněná spoustou luxusních zážitků, je pro mě skutečně těžké, ale velice jsem si užil ‚Honzíku, kamaráde…‘ a Citadelu, kde jsem ‚vynikal‘ jako ‚skvělý‘ hráč. A jako první jsem byl totálně švorc. Ještě jednou touto cestou, díky moc vám všem.“

Racek: “Zážitků bylo dost,
ale nejsilnější, hmm…
No, pětihodinová hra
Arkham Horror byla dobrá :-D
A procházka po skalách taky fajn.”

Cologero: „*cenzurováno*
(snad je to dost krátká odpověď)
No a kdyby to nešlo publikovat,
tak další v řadě bude
Arkham Horror – mazaná deskovka.“

I já se jako několik dalších vydala spolu s Kaylou, Evžou a Zyrem na procházku do skal. Kay se od nás po namáhavém výstupu na první vyhlídku odpojila, což byla asi největší chyba, kterou mohla udělat, protože to, co jsme viděli, byl alespoň pro mě největší zážitek z celého megasrazu. Jak se říká, kdo neviděl, nepochopí, ale pohled na zapadající slunce v kulisách Prachovských skal byl naprosto neopakovatelně fantastický. (Původně jsem chtěla začít nadávat, že nazpět půjdeme za tmy, ale tohle mé pocity naprosto odvrátilo.)



Po příchodu zpět na chatu jsem se přesunula k ohni, odkud se až velmi dlouho do noci ozývaly písně všemožného tónu i charakteru. Ano, i pro mě byly některé kreace zážitkem vskutku neopakovatelným! :)

WendiS: „Můj nejsilnější zážitek z Megasrazu je večerní sobotní zpěv písní všeho druhu, jež mi dokázal, že na DA nejsou jen netalentovaná střeva, ale i krásně zpívající lidé (mezi něž se, bohužel, řadit nemohu). Vážně se mi těch pár hodin pohody a klidu na srazu líbilo ze všeho nejvíc."

Kale: „Letošní Megáč? Byl můj první, takže nemůžu porovnávat s minulými, ale nejsilnější zážitek bylo jednoznačně naše vyřvávání u ohniště v sobotu v noci. Zejména když se opustily klasické zpěvníkové kousky a spustili jsme Morčata na útěku apod. Dokonce jsem ráno byla skoro schopná mluvit :-)"

Lege: "Mým nejsilnějším zážitkem z Megasrazu byl celý sobotní večer, který jsem strávil u ohně s WendiSem, TaZym a dalšími, kteří se tak nějak střídali (Zyr, Apophis, Chiisai, Kale, Pavettka...). A co jsme dělali? Pili, jedli a zpívali! Nejdříve holky přinesly kytaru a zpěvníky a zpívaly nejprve jen ony s Apophisem. Já, TaZy a WendiS jsme zprvu slušně odmítli. ‚Já zpívám jenom v sebeobraně,' pravil WendiS, a my se smíchem souhlasili.
Ovšem TaZyho malinovice, maskovaná petkou Mattoni, nám brzy zvedla sebevědomí a počali jsme se zpěvem i my. Kabáti, Morčata na útěku a řada dalších hvězdných interpretů zněla z našich úst a přiměla děvčata prchnout. My ale zvesela pěli a smáli se dál, dokud nám hlasivky stačily. A mimochodem, kdybych chtěl bejt svině, povyprávěl bych o pátečním večeru...:D"

Později v noci začala být zábava ještě zábavnější, písně i alkohol ostřejší a svět celkově barevnější. Kdoví proč…:)

Nevyn: „Hmm, nejsilnější zážitek? To je těžké... ale asi Ivanka od adminů číslo 2, k tomu admin Twister + admin rvačka a samozřejmě Zaruška v náladě :D ;)"

Sliver: „Dost jsem si užil tu TaZyho malinovici. Taková sladká dobrá šťávička na lehounké polechtání na jazyku a trošku pálivého v krku. Vůbec jsem nevěděl, že tam TaZy něco takového bere. Seděl jsem venku na pohodlných měkkých křesílkách s Holyanem a buďto jsme hulili a něco řešili, nebo jsme něco řešili a předtím hulili.
Na přesnou posloupnost těchto dvou činností si bohužel nemůžu rozpomenout. Opodál jsem jedním uchem slyšel, jak tam TaZy někomu říká: ‚Je to z malin. Taková šťávička.' Zbytek jsem už nevnímal, protože jsme tou dobou s Holym pokořovali



hranice lidské filozofie. Nakonec přišel TaZy i k nám a s otevřenou flaškou od Mattonky na mně promluvil: ‚Hele Slivere, ty seš na ten domáckej chlast. Ochutnej tohle.' Lehce jsem se pousmál a profesionálně a gurmánsky jsem k tomu přivoněl. Hlavou mi problesklo jediný. Slivka. Cítil jsem nějaký lesní plody. Jo to bude ta malinovice, vzpomněl jsem si. Tak odpovídám TaZymu: ‚Tý jo, cítím nějaké lesní plody. Nebude to malinovice?' TaZy mi jen přitakal a dodal, že je to taková šťávička. Pomalu jsem se napil a on ten kluk vypadající pomalu na padesát (jak tam dost dobře někdy zmínil Perun) měl pravdu. Byla to taková šťávička. Jemňounká a lahodná. Rozplýval jsem se jako levná šlehačka v kávě.
Po chvíli Holy natáhl ruku, že to chce taky ochutnat. Slyšel slovo šťávička, tak si dal. Kašel, horko, slzy a co nejrychlejší zbavení se láhve. Asi tak vypadal Holy první vteřiny poté, co se napil. S TaZym jsme se začali smát a chudák Holy tam pomalu umíral. Prostě rozdíl mezi Moravákem a Čecháčkem, jak přitakal TaZy. A chudák Holy, protože toho neměl dost, se toho samého napil v neděli ráno. Prej po vopici je nejlepší chlazená Mattonka. Bohužel to byla instantní opice do pěti minut v láhvi od Mattonky s příchutí malin."

DonSimon: „Rozhodně nejsilnějším zážitkem letošního srazu byl okamžik, kdy mě porazil Winitar v soutěži močení do výšky – a počural si při tom nohy.:)"

Winitar: „WendiS a Kontaktní twister :-D"

Neděle:

Neděle, tak jako každý rok, byla dnem odjezdu, střízlivění, loučení se a hlavně úklidu. Nevěřili byste, co taková banda relativně slušných a inteligentních lidí po sobě dokáže nechat za svinčík.:)
(Ráda bych vám nabídla pár statistik, ale bahno obsažené ve vodě bylo v takové koncentraci, že i nejodolnější přístroje hlásily stav nouze.)
Během dopoledne ještě někteří stačili odehrát poslední deskovkové turnaje, proběhlo také tradiční vyhlašování výsledků všeho možného a slavnostní ukončení, tentokrát v pojetí DonaSimona.
První odpadlíci začali opouštět Rumcajznu již před polednem, ti poslední odjížděli okolo čtvrté.

Dawon: „Pokud se do megáče počítá i cesta z/na megáč, tak rozhodně cesta z megáče, kdy jsem si prožil menší adrenalinové dobrodružství za volantem...:D
Pokud ne, tak nejsilnější zážitek byl megasraz jako takový, neb jsem potkal plno fajn lidí, zahrál si plno fajn her (DixIt to vyhrála na plné čáře:D) a byla tam super atmosféra!;-)"

A jak to vidí ostatní? Na závěr bych vám ještě nabídla pár odpovědí na anketu, které by rozhodně neměly zapadnout :)

Nonsence: „Pro mne to asi byla celková atmosféra srazu, výborná nálada, samozřejmě organizace, spousta možností - každý si mohl vybrat, co bude dělat. Výborné filmy, tuny deskovek, nebo jen pivko a povídaní se starými známými."

TaZy: "Můj nejsilnější zážitek? To je těžké, letošní ročník jich je opravdu plný. Takže vypíšu pár těch nejzajímavějších a nejsilnějších.
6. Twister a jeho skryté ‚detaily'
5. Holyanova ranní kocovina zažehnána (heslo Mattonka)
4. Patent vynálezu rozpoznávání pohlaví oběti (spoluautoři Pouštěč, Chladič a já)
3. Sobotní ráno v hlavním stanu (osm lidí na čtyřech postelích, z toho dvě ženy + jeden ztracený nůž)
2. Mečící guláš, následně prchnuvší za komín Rumcajzny
Přes to všechno byl mým nejsilnějším zážitkem
1. Potlesk během přednášky ‘Quo vadis, DA?‘ pro Perilana."

Stranger: „Na megáči se toho za celý víkend udá tolik, že je nesmírně těžké vybrat jednu věc, jeden zážitek, který by vyčníval nad ostatní.
Těžko říct, jestli to bylo hraní Activit s ostatními, při kterým se člověk rozhodně nenudí – že, Hruníku, ty můj nechápavý spolubojovníku :)
Nebo šermování venku s tím, co má připomínat meč? No, to byla rozhodně taky zábava.
Neradno opomenout taky detektivní hru, kterou pro nás admini připravili, a ba co víc, dopřáli nám pohled na mrtvého Dona Simona! A to se jen tak nevidí... Přestože se ta mrtvola pořád smála, ale to už je detail :)
A samozřejmě další a další hry, akce, zábava a taky výborná scénka Devlina s Hrunem, při které dostaly naše bránice zabrat.
No a na závěr velmi silný zážitek se Zarabethiným návrhem zahrát si Macháčka :D
To je jen malý výklad toho, co všechno se tam děje, takže lidi, koukejte příští rok trochu obměnit náš kádr, ať poznáme nové tváře :)"

Na úplný závěr bych ráda poděkovala všem, kteří mi dodali odpověď na anketní otázku, za jejich úsilí, Nonsencovi, díky kterému můžu dodat i hezky koukatelný obrazový materiál, dále všem, kteří jsou na fotkách, za to, že mi nebudou spamovat Havrana urážkami, nadávkami a ostatními ohavnostmi, ale hlavně všem těm, kteří se megasrazu zúčastnili! :)



Wanted!

Prázdninová drbna vám tentokrát nabídne zákulisní informace z letošního megasrazu. Pokud vás nadchla reportáž a chtěli byste příští rok také přijet, přestaňte číst. Je zaručeno, že tento článek vás stoprocentně odradí!

Guláš na útěku!

Okolí města Jičína je od minulého víkendu sužováno zlověstnými novinkami. Obyvatelé města se bojí vycházet po setmění ven z domů. Proslýchá se, že se nedaleko chalupy zvané „Rumcajzna"ztratily již tři malé děti (výslechu byl poté podroben jistý Toxa L., který však vypověděl, že s prapodivným zmizením nemá nic společného). Mezi starousedlíky vzniká panika – nic takového ještě nezažili!

Ještě stále nevíte, kdo, popřípadě co je viníkem? Naše odvážná Drbna exkluzivně pro vás vypátrala, že se jedná o pozůstatky tajemného pokrmu, který byl do oné malebné krajiny dovezen odněkud ze severu Čech jistým mužem pochybného charakteru. Ten chtěl tajemnou směs naservírovat svým přátelům, aby byla definitivně zničena, ale podcenil její inteligenci. Příšera, kterou onen muž pojmenoval Guláš, se tak stala nepoživatelnou. Po dlouhých hodinách bádání a utápění se v žalu bylo rozhodnuto, že bude nejjednodušší vypustit ji do volné přírody a ponechat vlastnímu osudu. Nyní je však zřejmé, že tohoto rozhodnutí budeme všichni ještě velmi dlouho litovat...

V příštím čísle se můžete těšit na první část Jičínské reality show „Smrt číhá za komínem", do níž už se s vidinou velkého zisku přihlásily desítky slávychtivých dobrodruhů. O nastalé situaci vás budeme i nadále informovat.

Chvilka poezie s Kwjetákem:

Wendisovo pekelný dítě

Dějí se velký krutosti
v okolí lesa Řáholce
ztrácejí se tam turisti
a v Jičíně to vře.

Však nezničí satanáše
co obludný má proporce
z ukrutný vůně guláše
další oběť zemře.



Dračí doupě II přichází – První část

Letošní léto se zapíše do dějin stolních RPG jako čas, kdy vyšlo Dračí doupě II. Plánujete hrát podle těchto pravidel? Myslíte si, že by měl Darkage systémově podporovat nejnovější verzi Dračího doupěte?

Khargarwargonsu:

„To je velice těžká otázka.
Pravidla DrD II jsem ještě neviděl, navíc to, že jsou nová, zdaleka nemusí znamenat, že budou nějak podstatně lepší. Já osobně si asi pravidla nekoupím, takže si zahraji jedině v případě, že se dostanu na nějakou akci, kde budou k dispozici. Ale rád bych se s novým systémem alespoň seznámil.
Co se týče Darkage, bojím se, že přechod na DrD II by byl hodně složitý.
1. Vždycky se najdou lidi, kteří tam uvidí spoustu chyb oproti původním pravidlům a nebudou souhlasit. My Češi navíc nesouhlasíme se změnami už jen tak z principu:)
2. Systémy by musely nějakou dobu běžet současně, případně běžet současně pořád. Vznikne dost kolizních situací a lidi budou strašně nadávat, zvlášť protože:
3. Bezvýhradně podle pravidel DrD se na DA stejně vede opravdu málo questů (jestli vůbec nějaký), tudíž přecházet na nový (nebo jakýkoliv jiný) systém by využilo příliš málo lidí, na to, kolik to přinese problémů."

Radulesku:

„Stránky DrD II sleduji dlouhodobě a novinky takříkajíc hltám. Jednak proto, že DrD je má srdeční záležitost a tohle má být jeho nástupce (a protože se DrD+ tak nepovedlo), druhak i proto, že debaty o rozšíření podporovaných herních systémů zde na DA by už konečně měly být završeny nějakým činem. Jenže jestli je DrD II vhodné pro DA a přinese něco nového a odlišného, to z novinek a ukázek lze jen těžko poznat a je potřeba se do pravidel pořádně ponořit. Až pak je možno vyvozovat nějaké závěry o DrD II na DA. Rozhodně si ale dokážu představit, že by to mohla opět být hra česká. Možná je právě teď ta pravá doba na porovnání Střepů snů, Příběhů impéria a DrD II ve vztahu k hraní online.
Zahrát si DrD II bych rozhodně chtěl, už jen proto, že jen tak můžu poznat, co nová hra nabízí a skrývá, ale to bude o dost složitější, i když jeden nikdy neví. O DrD+ jsem nikdy ani neuvažoval, že bych si ho zahrál, a přesto se zadařilo. Nakonec musím říct, že realizační tým, tvorba pravidel i způsob prezentace DrD II se mi velmi líbí a věřím, že nejde jen o tříškání peněz ze zavedené značky, ale že se autoři snažili o dobrou hru. I to, že by nemělo jít o 6, 8, či snad ještě víc knih pravidel, které je třeba si pořídit, hodnotím velmi kladně.
Takže pořízení nového Dračího doupěte se pro mě stává téměř nezbytností, ale mnohem víc potěšením, zvědavostí a poděkováním jeho tvůrcům. Zkrátka je to to samé, jako kdybyste si nekoupili poslední díl svého nejoblíbenějšího knižního cyklu.
A jedna perlička na závěr. I v novém DrD najdeme slavného barbara Hruna. Jeden by řekl, že ten náš admin má delší prsty, než by se zdálo :)."

Angeluss:

„Druhý dračák mám předobjednaný, žádnou revoluci od něj ale nečekám. Předobjednávka je pro mě spíš otázkou nostalgie a RPG patriotismu. Pokus o oživení a modernizaci starého systému považuju za bezva nápad, bohužel přichází s křížkem po funuse. Skalní dračákysti svůj systém mají a spousta z nich se už jednou spálila s nepodařeným přechodem na plusko. Náročnější hráči naopak tíhnou spíš k volnějším systémům, jako jsou například Střepy snů. Těžko říct, kde chtějí autoři hledat dostatečně početné publikum. Já sám si hru rád vyzkouším a doufám, že se najde i čas na nějaký ten článek pro Mirror.
Z promo článků uveřejněných v Pevnosti soudím, že se ve hře objeví mechaniky, které hráči dovolují přímo ovlivňovat děj. Něco takového je v oficiálech na DarkAge stále považováno za hrubou chybu, podobně jako řada dalších moderních herních přístupů. Vidím to tak, že dokud lidi na DA nedohlédnou dál než za primitivní poučky z DrD PPZ, bude oficiální podpora spíše zbožným přáním a vypravěčům DrD II příběhů nezbude než celý systém okleštit o nejzajímavější prvky, anebo se smířit s neoficiálem."

DonSimon:

„Jako vždy, když v českých luzích a hájích vyjde nové RPG, chystám se pravidla minimálně pročíst. A docela se na ně těším.
O systémové podpoře DrD II jsme velmi intenzivně přemýšleli loňské



léto. Tehdy byla ve hře hlavně varianta sesterského serveru, která by nenarušila stávající DA a zároveň umožnila využít stávajících účtů. Lákala nás i představa oficiální spolupráce s týmem autorů a Altarem, ale nakonec to celé skončilo na nedostatku času a odvahy jít do tak ambiciózní nové věci. Přece jenom, známe své možnosti a vidíme, jak máme místy problém stíhat i samotné DA.“

Morghot:

„Měl jsem tu možnost si přečíst několik článků z Pevnosti a nechat se navnadit atmosférou chystaných pravidel. Musím tedy říci, že bych je určitě rád dostal do rukou a možná podle nich i pár příběhů naživo zkusil.
Pokud jde o DA, myslím si, že podpora nových pravidel není nutná – alespoň prozatím – a do budoucna se určitě uvidí, jak si tento počin povede. Ostatně, jestli se tomu server uzpůsobí, nebo ne, to nezáleží na mně. Každopádně se těším, až budu mít tu možnost si nová pravidla prohlédnout. :)“

Silenec:

„O koupi DrD II, stejně jako o možnosti jeho zavedení zde na DA, jsem přemýšlel brzy před jeho vydáním, ale až doposud nejsem ani o jednom rozhodnut.



Co se samotné koupě pravidel a hraní podle nich týče, obávám se především nedostatků v první verzi, z důvodu malého otestování hráči v praxi. Kromě toho již vlastním pravidla DrD+ a nejsem si jist, jestli ta nová budou hodně velkým pokrokem, či jen slabým rozšířením.
K podpoře DrD II místním serverem bych se asi přidal. Současná pravidla DrD I už nikdo moc nerespektuje a téměř nikdo podle nich nehraje. Nová pravidla by pak mohla dát serveru trochu nové krve do žil a některým hráčům i možnost si poprvé v životě pravidla DrD přečíst, aniž by si museli kupovat nějaké vykopávky.
Na druhé straně bych však viděl problém hlavně ze strany autorských práv a náročnosti na naprogramování všech změn, včetně změn u již existujících postav.“

Právě jste dočetli první část ankety na téma Dračí Doupě II. Předchozí odpovědi zachycují očekávání v době vydání tohoto nového RPG. Rád bych připravil i druhou část zaměřenou na vaši přímou zkušenost s Dračím doupětem II. Rád bych požádal ty, kteří tuto hru už začali hrát, nebo si už důkladně prostudovali pravidla, a kteří mají zájem zúčastnit se další části ankety, aby za mnou vyslali svého havrana.



DonSimon, tatík serveru

Aloha, Done, tvůj nick je tady na DA docela známý, máš kdejakou hodnost, pod kterou se možná schovává ještě nějaká jiná (třeba pod adminem), ale když se podívám do tvých statistik, tak v tuhle chvíli nevedeš žádný quest a ani v žádném nehraješ. Jak bys popsal svůj status na DA teď? Za koho se na DA považuješ?
Víš, za posledních několik let se toho v mém životě docela dost změnilo. Před šesti lety, když jsme s několika kamarády DarkAge rozjížděli, jsem byl ještě vysokoškolák s čerstvou známostí, který měl spoustu volného času (i když si to nemyslel) a mnoho nerealizovaných ambicí. Aktivně jsem hrál a vedl příběhy, cvičil nové vypravěče, programoval, vymýšlel, pomáhal nováčkům a přetahoval sem ty nejlepší lidi z jiných serverů. Teď už jsem o něco starší zaměstnanec s náročnou prací a několika vedlejšáky, z původní party kamarádů jsem v admin týmu zůstal sám, známost se změnila na těhotnou manželku, čas zmizel a ambice se přesunuly někam jinam :)
Takže se ten čas, který věnuju DA, snažím investovat s rozumem a tam, kde je to opravdu potřeba. Lepších hráčů, vypravěčů a dokonce i cvičitelů než já tu je dost, naprostou většinu programování mohu s klidným svědomím přenechat Devlinovi s Dawonem, na pomoc nováčkům tu jsou chůvičky. Takže na mně zůstává hlavně moderování debat a usměrňování mnoha zdejších živlů (těch podvratných i konstruktivních), snaha udržet celkovou koncepci DA celistvou, a v neposlední řadě pak také dotažení věcí, které se všem zdají jako dobrý nápad, ale nikomu se nechce do realizace (viz třeba soutěž o nového admina). V zásadě už nejsem ten, který DA fakticky táhne, cítím se spíš jako poradce a kontrolní orgán :), který vnímá věci s odstupem a v celkovém kontextu.

Píšeš, že se cítíš jako poradce. Když se podívám na tvůj profil, máš v popisku: „Snažte se ozývat jenom tehdy, když opravdu něco potřebujete. Díky.“ Takže komu radíš, popřípadě za jakých okolností?
Odpověď je nasnadě – těm, co poradit opravdu potřebují :) Obvykle jsou to jiní administrátoři, cvičitelé, popřípadě lidé, co tu chtějí něco změnit a nevědí jak na to (anebo prostě potřebují podpořit). Překvapivě málo lidí si uvědomuje, že dobrý nápad sám o sobě moc nic neznamená, takových je tu hodně. Důležité spíš je, aby se toho dobrého nápadu někdo chopil, získal pro něj podporu a protlačil ho do realizace. Samo se to totiž neudělá…

V zásadě se tedy pašuješ do role takové šedé eminence, což vyžaduje určitý přehled, a to jak o duších starých, tak i o nově příchozích. Jak si jej udržuješ, jakými způsoby? Máš nějaké fígle?
Nepašuju :) Ono to tak nějak samo vyplývá z toho, jak dlouho tu funguju. Přehled se snažím udržovat tím, že sleduju fóra (aktuálně cca 80, dalších více než 20 mám raději schovaných) a sem tam zajdu v Praze do hospody ;)

Nicméně přiznávám, že o nově příchozích určitě přehled nemám (to nechávám na chůvičkách) – vyjma těch aktivních, kteří se aktivně projeví v některé z diskuzí.

Zmínil jsi Chůvičky, takže se nutně musím zeptat - jak vnímáš tyhle složky? Chůvičky, adminy, tvůrce DM, Cvičitele? Jak vnímáš lidi, kteří to dělají? Myslíš si, že jednotlivé funkce vyžadují něco speciálního? Jsou funkce, kterých si vážíš víc a kterých méně? Které vnímáš jako nepostradatelné?
Vnímám je velice pozitivně – všechny. Abych se přiznal, tak obrovské plus má u mě každý, kdo dokáže přejít



z pasivní role do role aktivní. Myslím si, že to vyžaduje kus odvahy a určitý charakterový rys, který v sobě nemá každý. A mně vždycky dodá spoustu sil vidět, jak vášnivě a zapáleně dokážou o té své věci diskutovat a kolik ze sebe jsou do ní ochotni dát. Za všechny „zapálené" můžu jmenovat třeba Enefu v DM nebo Zaru v Knihovně –- ale lidí, co do DA investují hodně energie, je tu mnohem víc.

Trochu zvláštní a nepostradatelnou roli tu samozřejmě mají administrátoři. To jsou ti, kteří směrují DA určitým směrem a často určitým způsobem zaštiťují rozsáhlé aktivity v určitých oblastech. Tady jsem byl po určitých neblahých zkušenostech extrémně opatrný a konzervativní – ale jak bylo vidět v poslední soutěži, už mě to trochu přešlo :)

Myslím si, že to, že se přístupy vyvíjejí, je všeobecně známá věc, zvlášť, když se časem mění podmínky, příležitosti i manipulační prostor. Tvrdíš, že oceňuješ ty, kteří přešli z pasivní role do aktivní, jak ale vnímáš ty, co přechází z aktivní role do pasivní? Je na to nějaký systém (ve chvíli, kdy si to daný člověk ve funkci není ochotný sám přiznat)?
Systém na to není a je pravda, že to je jeden z velkých problémů, se kterými se tady na serveru musíme potýkat. Velmi často se stane, že se do té doby velmi aktivní člověk z nějakého důvodu přestane DA věnovat. Ve chvíli, kdy je ochotný to na rovinu přiznat a pomůže nám hledat řešení, je to všechno v pořádku a funguje to dobře. Problém nastává tehdy, kdy je přesvědčen, že se situace zase změní k lepšímu.

Nicméně už i v téhle oblasti jsme nasbírali nějaké zkušenosti, takže už to není tak tragické. U některých funkcí jsme to vyřešili přímým zdvojením (máme například dva adminy na PJe), jinde se snažíme tlačit lidi k tomu, a by si našli svou „pravou ruku", a jinde se zase snažíme včas podchytit situaci, kdy by delší neaktivita důležitého člověka měla způsobit nepříjemnosti ještě před tím, než ta situace skutečně nastane.

Nicméně určitá obměna lidí je normální a už jsme se s tím snad všichni naučili žít :)

Vraťme se teď zase trošku zpátky k tobě samotnému. Ze zakladatelů jsi v admin týmu už jenom ty. Když jste začínali, představoval sis, že DA bude nakonec vypadat takhle? Nejen, co se týče funkcí, ale i komunity a podobně? Neměl jsi někdy chuť DA předělat? Přeci jenom, teď už je DA v zásadě „svérázným puberťákem", který už tolik nepotřebuje své rodiče.
Když jsem psal první knihovny a dával s ostatními první verze pravidel a principů, na kterých bude nový web postaven, tak jsem si ho určitě takhle nepředstavoval :) Myslel jsem si, že dělám web pro pár desítek lidí s podobným pohledem na hru RPG online. Jak určitě víš, většina z nás původně fungovala na serveru Torch, který se v té době začal ubírat trochu jiným směrem (rušil klasickou textovou formu hry a snažil se o graficky atraktivnější „klikací" variantu á la Ultima).

Nicméně už během několika málo prvních měsíců jsem zjistil, že se nám podařilo vytvořit něco, co funguje na mnohem obecnější rovině než „web pro kamarády". Myslím si, že jsme dobře využili té prvotní atmosféry nadšení a přilákali sem skvělé vypravěče a hráče, stejně jako lidi, kteří sice moc nehrají příběhy, ale zato skvěle tuží komunitu :) Právě na těchto lidech DA stojí a padá.

A jestli jsem měl někdy chuť DA předělat? Měl, a víckrát :) Povětšinou se jednalo o technické záležitosti (ty nejsou tak zajímavé), ale několikrát mě třeba mrzelo, když jsem narazil na hranice, které jsme si sami dali (nebudeme komerční, budeme jen v češtině atp.). Ale nakonec jsem s odstupem času vždy došel k názoru, že to tak má být ;)

A jak se smiřuješ s tím, že DA už se vyvíjí samo o sobě? Že už se mohou udát změny, které nechceš? Nevím přesně, jaký je věkový průměr na DA, přesto bych ale

řekla, že jsi nad ním, a tedy tvůj pohled se musí zákonitě lišit (nebo ne?). Jak celkově přistupuješ k budoucnosti DA?
To je zajímavá otázka. Pravda je, že jsem si prošel třemi fázemi. První, tvůrčí, spočívala v tom, že jsme DA aktivně tvořili, já kecal skoro do všeho a měl jsem dobrý pocit z toho, že to všechno tak nějak drží pohromadě a vím o všem, co se šustne. Na DA jsem trávil spoustu času a když už jsem na něm nebyl, byl jsem někde v hospodě s ostatními a stejně řešil a sepisoval pravidla, vymýšlel moduly a plánoval možná vylepšení.

Ve fázi druhé DarkAge natolik vyrostlo, že už prostě nebylo možné, abych se zúčastnil všeho. Tohle období bylo skutečně náročné a hezky se časově sešlo s podobným problémem v práci (stal jsem se vedoucím vývojového oddělení jedné menší firmy a musel se naučit určitě věci delegovat). To bylo frustrující!

Naštěstí jsem v tomhle dospěl. Na DA mám tak málo času, že si pečlivě vybírám, do čeho ho budu investovat. Výsledkem je přeškrtnutá kostička u mého nicku, samostatní a kompetentní admini (kteří mě v případě potřeby prostě přehlasují :)), knihovníci… a spokojený Don, kterému už nevadí, že občas prostě nemá přehled a nechává nejen práci, ale i rozhodování na jiných. Je to leckdy poměrně zábavný, jindy zase smutný pohled, ale jinak to nejde. Přesto se ale samozřejmě snažím alespoň rámcově věci usměrňovat, protože moc stojím o to, aby si DA zachovalo určitou konzistentní tvář.

Takže věřím, že DA se bude v rámci rozumných vymezených mantinelů posouvat a vyvíjet dál s tím, že ten štafetový kolík si předá ještě několik generací adminů, vypravěčů a hráčů.

Řekla bych, že tímto jsme vyčerpali (skrz naskrz) téma ohledně DA a další otázkou už bychom opakovali, co jsi řekl. Zdá se totiž, že máš v hlavě opravdu ucelený názor, který prostě nezměníš (to se ale dalo čekat). :o) Takže zbývá poslední otázka, co bys sdělil všem duším DA? Nějaké nesmrtelné heslo - ty sám jsi totiž důkazem toho, že DA může bavit i po tolika letech, životních změnách, které ne vždy máš ve svých otěžích.
Nesmrtelné heslo? Ty nejsi nenáročná :) Spíš než nesmrtelné heslo dám jednu radu: Potlačte strach ze změn a přijímejte výzvy a příležitosti, které vám život dává - jen tak se něco naučíte a něčeho dosáhnete. A pokud se žádné neobjevují, vytvořte si je sami.

Díky moc za příjemný rozhovor a doufám, že se na stránkách DAily Mirroru ještě potkáme (třeba v opačných rolích :)).

I já ti děkuji a přeji, aby sis užíval svého drobného zázraku života a to nejen zrození DA, ale i Kačenky. :o)



…a spokojený Don, kterému už nevadí, že občas prostě nemá přehled a nechává nejen práci, ale i rohodování na jiných.

RPGforum.cz

V celém světě existují stovky stolních RPG her podobných Dračímu doupěti. Mnoho nadšenců rádo zkouší stále další a nová pravidla. Nemalá část z nich se přitom snaží vytvořit svůj vlastní, dokonalý herní systém. Pokud i vy chcete důkladně nahlédnout pod pokličku světa RPG her, doporučuji vám navštívit RPGfórum. Pokud tak učiníte, vstoupíte do virtuální komunity, která by se jistě dala označit jako srdce české RPG scény.

Ptáte se, co na této stránce můžete nalézt zajímavého? Právě šikovní lidé ze středu této komunity vytvořili nové Dračí Doupě II, anebo například Příběhy Impéria. Nacházejí se tu i oficiální fóra těchto her.

Již podle názvu je jasné, že hlavní částí tohoto komunitního webu je fórum plné živých diskuzích. Není to ale jediná zajímavá věc, kterou zde lze nalézt. Na úvodní stránce můžete vidět přehled novinek z české RPG scény. Jsou tu také anotace mnoha různých českých i světových RPG her – zde se s nimi můžete snadno seznámit a přečíst si hodnocení hráčů, kteří už daná pravidla vyzkoušeli. Pozornost mnoha kreativních nadšenců jistě upoutá i soutěž RPG kuchyně. Díky ní je tu každý únor okořeněn kláním o vytvoření nejpůsobivějšího RPG na základě předem určených ingrediencí.

Na samotném fóru můžete nalézt diskuze k mnoha různým hrám. Mnoho témat je naplněno zajímavými nápady, které se velmi snadno mohou stát silnou inspirací při tvorbě příběhu, světa nebo i nových pravidel. Každý se tu může podělit o své zážitky z posledního hraní, anebo se třeba pokusit vyhledat novou skupinu pro hraní naživo.

Každého, kdo má rád stolní RPG hry, jistě upoutá aspoň malá část obsahu RPGfóra.

RPG.SK

RPGFORUM.CZ

Jazykový koutek DonaSimona

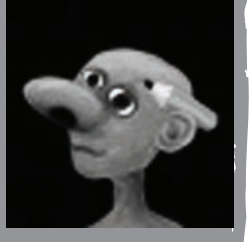
Chcete znát můj tip? Nebo typ? Nemohl jsem si nevšimnout, že nejeden z vás má potíže rozlišit tato dvě významově velmi rozdílná slova, která se stejně čtou, ale různě píšou. Vzhledem k tomu, že se jedná o chybu zbytečnou a že není zase tak těžké si rozdíl mezi nimi zapamatovat, rozhodl jsem se této problematice věnovat třetí díl jazykového koutku.

Tip nebo typ?

Původně anglické slovo „tip“ používáme v zásadě ve dvou významech. Buď něco doporučujeme („Dala mi tip na skvělou restauraci.“), nebo něco předběžně odhadujeme („Můj tip je, že to dneska skončí remízou.“).

Naproti tomu slovo „typ“ je původu řeckého a značí určitou skupinu lidí či věcí, které mají určitou společnou charakteristickou vlastnost („Je to takový typ člověka.“ nebo „Jakého typu je ta televize?“).

Sami vidíte, že to není těžké. Až tedy budete příště dávat nějaké doporučení či radu, vzpomeňte si na jazykový koutek a pište měkké „i“.



Zrcadlový Šotek:

„Chcete znát můj tip?
Ten Don je divnej typ.“

R(I)P

Bylo nebylo. Za devatero uzly a devatero kliknutími bylo jedno malé servršerové království, které se jmenovalo DarkAge. Ono království s otevřenou náručí vítalo nové vazaly, kterým vznešená Carla propůjčovala ta nejrůznější léna. Byl tu i rytíř Devlin, který statečně potlačoval selská povstání na svém věrném bílém oři Dawonovi, i starý dobrotivý kníže DonSimon, jenž vzorně poslouchal svou drahou choť Sheinku. V tom království se lid měl dobře. Vzkvétalo a měnilo se pod rukama. Hlavní město bylo chráněno několika bitovými hesly a před každou branou seděl strážce s neskonale vysokými staty. U severní brány stála sličná drowka Wingy, tou branou sem vstupovaly celé zástupy Neokoukaných. U západní brány seděl mocný lev Radulesku, který dohlížel na vazaly a jejich léna. U východní brány stála kronikářka poníkodlačka Zarabeth, která cenzurovala a proclívala téměř vždy polonahé múzy, a u jižní brány zas seděla ozbrojená Teranell (mnohé šrámy vypovídaly o jejích urputných bitvách), která číhala na všechny zlé tvory, mezi nimiž byl ten nejzlejší (kterým se hojně strašily malé neposlušné děti) Trym.



Náš příběh se odehrává v jednom z letních měsíců a byl by skončil dobře, kdyby se všechno tak nezamotalo...

RolePlaying je často používaný pojem. Wikipedie vám řekne, že je to „druh hry, kde hráči zaujímají role fiktivních postav (role-playing – hraní rolí), které si podle daných pravidel vytvoří, a za které v samotné hře jednají." Zní to dost jednoduše a logicky, takže… v čem je problém?

Poslední dobou vídám na verbíři věci typu: „Historie postavy mi stačí minimální, požaduji však propracované charakterové vlastnosti."
„Charaktery bych rád viděl co nejpropracovanější, hráči by ale pochopitelně měli být schopni je odehrát, poněvadž hra bude dost stavěna na komunikaci a konflikty mezi postavami. Což ostatně znamená, že přivítám zajímavé a potenciálně navzájem konfliktní charaktery."
By mě zajímalo, na základě čeho ten charakter bude… a po jak dlouhý době neaktivity jsou schopní ho hráči hrát. Chtěla bych tímto na vás apelovat!

Jak může stát charakter jen tak sám bez historie?!

„Vzbuď se, ty nádhero ušatá!" drcnula Pavettka do spící Aldiany tak nešikovně, že nebohé spící ulpělo na obličeji několik kapiček bláta.
Z čeho pramení její sebevědomí?
A) *Pavettka je ráda drsná, protože využívá toho, že Aldiana nezná její přesnou adresu*
B) P*avettka uzavřela pakt s Teranell a Zarabeth, takže kdyby Aldiana neuposlechla nebo se bránila, Zarabeth by ji připravila o múzy a Teranell vyhnala z města*
C) *Pavettka je Aldianina neteř, a proto si k ní může dovolit víc, než kdo jiný*
D) *Pavettka ovládá ninjutsu a hrozně ráda ho zkouší na nerudných rozespalých lidech*

Všechno to mění přístup k určité situaci a i k dalším situacím. Charakterový rys by byl pouhé sebevědomí. A na tenhle charakter se velmi často zapomíná, když PJ popisuje něco ve stylu: „Koutkem oka jsi zachytil pohyb. Černý stín plující po doškových střechách, zemi, koních i lidech tě donutil pohlédnout vzhůru, přímo nad sebe a…" Aneb jaká je pravděpodobnost, že když se postava nad sebe skutečně podívá a uvidí tam draka, že si vzpomene na to, že má v charakteru napsáno ono sebevědomí?

Dalším z nešvarů DA jsou zhovadilé drobotiny, které postava napíše do charakteru jen proto, aby to vypadalo zajímavěji. A to bez řádného podložení historií.
„Nesnáším brokolici!" praštila Pavettka pěstí do stolu tak mocně, že se stůl pod tíhou jejího pádného argumentu málem rozlomil.



A) *Pavettka je vybíravé a velmi nerudné děvče, jak není po jejím* (*nedejte bohové, aby si ji dovolil někdo neznat*), *je zle.*
B) *Pavettka před několika lety poprvé potkala dryády. Brookylonský les jimi byl opravdu zaneřáděný a ty potvůrky neměly co jíst. Opustily tedy Brookylon a vydaly se za jídlem. Nesehnaly tehdy nic jiného než brokolici. Po týdnu na této zelenině k ní Pavettka dostala takový odpor, že i při pouhém pohledu na ni se jí ježí chloupky na zátylku.*
C) *Pavettce se to nelíbilo už od začátku a nezapomněla to nejméně 100x zmínit. Řvala bolestí, když jí dlouhé drápy projely ramenem. Když tam pak jen tak bezbranně ležela a pozorovala svého bratra, jak ji pochodní odhání… zdála se jí ta zrůda zelená jako brokolice. A tehdy se rozhodla nenávidět nejen monstra, ale i brokolici. Bylo jí 7 let.*

V Ukázkovém questu je také jeden velmi smutný příklad. Tím je ZPĚTNÉ vymýšlení historie postavy. Charaktery jsou už od začátku ploché, bez odkazu na minulost. Chybí jim přesvědčivost a sjednocení. Hráč hraje podle toho, jak se který den cítí, takže se také může stát, že na jednu věc zcela nelogicky pokaždé zareaguje odlišně a PJ se nemá čeho chytit. Tohle, dle mě, není řádný RP. A přitom stačí tak málo – pár odpovědí a k nim nezapomenout dopsat nějaké to opodstatnění…

Kolik mi je let a co všechno je možné za takovou dobu stihnout?
Co dělám?
Jak mi říkají ostatní? Mám nějakou přezdívku?
Koho znám/jsem znala a kým/čím se obklopuji? Mám ráda nějaký konkrétní typ lidí?
Jak vnímám starší/mladší? A jak autority?
Věřím v někoho/něco?
Z čeho mám strach? (tělesného ublížení, nesouhlasu ostatních, nedostatku nebo ztráty lásky, bezmoci, sežrání/pohlcení, nemoci, poškození, jiné rasy, smrti, ztráty sebekontroly, mluvící zeleniny…)
Co mám teď u sebe a jak jsem k tomu přišla?
Co mě žene vpřed (motivace)?

Historie není nutná dlouhá, ale bez kořenů postavy jenom plandají ve vzduchoprázdnu různých slov a hůře se hrají. Historie je to, co vám pomůže vcítit se do postavy se stejnou vervou, jako když jste si ji zakládali. Nenechte postavu upadnout do amnézie… Prosím, neberte jí vzpomínky!

Na adresu DarkSide se zcela typicky vůbec nikdo neozval s nějakým zajímavým tématem. Vymyslela jsem si ho sama… ještě, že jsem šikovná!

